LEGO

Alpha Team

Manuel d'utilisation

Merci d'avoir acheté LEGO Alpha Team, l'un des tout nouveaux logiciels de LEGO Media.
LEGO Media s'efforce de rendre tout l'esprit des jeux LEGO dans ses créations multimédias. La conception de nos logiciels, comme celle de nos jouets, est axée sur le contenu et la qualité. Stimuler l'imagination et la créativité par tous les moyens, tel est notre mot d'ordre !
Des tests extrêmement sérieux assurent que notre logiciel est parfaitement adapté au jeune public. LEGO Alpha Team, testé et approuvé par les enfants ! Nous sommes certains que LEGO Alpha Team t'offrira de grands moments de plaisir. Si tu rencontres la moindre difficulté, section services consommateurs page 33.
Les Logiciels LEGO, c'est une véritable mine de plaisir ! Tu aimes LEGO Alpha Team ? Alors découvre nos titres fantastiques dans la brochure ci-jointe !

Sommaire

4 INSTALLATION
8 INTRODUCTION
9 DÉMARRAGE RAPIDE
11 LE JEU
11 Quartier Général d'Alpha Team
13 Tableau de bord
14 Go/Stop
14 Commandes caméra (Mode CONSTRUIRE et Point de visée désactivé)
15 Commandes caméra (Mode GO et Point de visée activé)
15 Tee Vee
16 Commandes clavier
18 PLACER ET CONNECTER LES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT D'ALPHA TEAM
20 LES MEMBRES D'ALPHA TEAM ET LEUR ÉQUIPEMENT
27 L'AVENTURE
30 ASTUCES POUR LA CONSTRUCTION
31 CRÉDITS
33 SERVICE CONSOMMATEURS
34 SATISFAIT OU REMBOURSÉ
34 AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

L'aventure Installation

Configuration requise

Système Windows® 95/98 100 % compatible DirectX 7. Jeu non pris en charge sous Windows NT, OS/2, Linux ou tout système d'exploitation émulant Windows.

Processeur	Pentium II 233 Mhz. 300 Mhz (ou supérieur) recommandés.
Mémoire	32 Mo RAM. 48 Mo RAM (ou supérieur) recommandés.
Vidéo	Carte d'accélération 3D compatible Direct3D requise. 8 Mo de mémoire vidéo.
CD-ROM	Lecteur de CD/DVD-ROM quadruple vitesse (4X).
Carte son	Carte son 16 bits 100 % compatible Windows 95/98 et DirectX 7.
Périphériques d'entrée	Souris et clavier 100 % compatibles Windows 95/98.
DirectX	Microsoft DirectX 7 est fourni sur ce CD-ROM et doit être installé pour exécuter le jeu. Pour de plus amples informations sur DirectX, consulte le fichier Lisez-moi sur le CD-ROM de LEGO Alpha Team.

N. B. Ton système requiert peut-être les pilotes Windows 95/98 les plus récents. N'oublie pas que le CD-ROM doit être inséré dans le lecteur de CD ou de DVD pour que le jeu puisse fonctionner.

Installation L'installation requiert 350 Mo d'espace disque dur non compressé*.

***Non compressé signifie que le disque dur n'a fait l'objet d'aucune forme de compression de fichiers permettant d'accroître l'espace disque. Ainsi, sous Windows 98, l'agent généralement utilisé pour exécuter cette tâche s'appelle DriveSpace.**

Comment installer LEGO Alpha Team ?

Insère le CD-ROM de **LEGO Alpha Team** dans ton lecteur. Au bout de quelques secondes, l'écran d'installation apparaît. Suis les instructions qui s'affichent. Un message t'informera une fois l'installation terminée. **LIS ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS AFFICHEES A L'ECRAN.**

N. B. : si l'écran d'installation n'apparaît pas, il se peut que la fonction d'Exécution automatique soit désactivée sur ton système. (Consulte le fichier Lisezmoi.txt sur le CD-ROM de LEGO Alpha Team ou le manuel d'utilisation de l'ordinateur pour savoir comment activer la fonction d'Exécution automatique).

Comment démarrer LEGO Alpha Team ?

Si d'autres applications sont ouvertes en plus du programme d'installation, tu devras redémarrer ton ordinateur. Veille à ce qu'il y ait un minimum d'applications ouvertes lorsque tu joues. Avant de le lancer, il est d'ailleurs préférable d'attendre l'arrêt de l'activité du disque dur. Pour démarrer le jeu, clique sur l'icône LEGO Alpha Team sur le bureau. Tu peux également le lancer en cliquant sur :

Démarrer
Programmes
LEGO MEDIA
LEGO ALPHA TEAM
LEGO ALPHA TEAM

Le CD-ROM doit être inséré dans le lecteur pour que le jeu puisse être lancé.

Comment désinstaller le jeu ?

Il est recommandé de désinstaller LEGO Alpha Team à l'aide de l'option désinstaller. Pour cela, clique sur :

Démarrer
Programmes
LEGO MEDIA
LEGO ALPHA TEAM
DESINTALLER LEGO ALPHA TEAM

L'option de désinstallation permet de supprimer les fichiers de jeu présents sur ton ordinateur.

N.B. l'option de désinstallation ne permet pas de supprimer les parties sauvegardées. Celles-ci doivent être supprimées manuellement. Pour cela, suis les instructions du manuel du jeu ou du fichier lisezmoi.txt sur le CD-ROM de LEGO Alpha Team.

Comment être sûr que tous mes pilotes sont compatibles avec DirectX 7 ?

DirectX 7 sous Windows 95/98

N.B. en cas de doute concernant l'installation de DirectX, n'hésite pas à contacter le fabricant de ton matériel. En effet, DirectX est susceptible de modifier la configuration de ta carte vidéo/son.

Avec DirectX 7, tu vérifier que DirectX a été correctement installé en suivant les instructions suivantes :

Clique sur Poste de travail (sur le bureau)
Sélectionne ensuite :
Le lecteur C
Le répertoire **Program Files**
Le répertoire **DirectX**
Le répertoire **Setup**
L'icône **DXDIAG** (cercle bleu avec une croix jaune à l'intérieur)

Un écran apparaît avec de nombreux onglets. Clique sur l'onglet **Fichiers DirectX**. Tu y trouveras la liste de tous les pilotes ainsi qu'un champ **Remarques** dans lequel figurent les problèmes rencontrés.

La plupart des fabricants de cartes vidéo et de cartes son proposent des pilotes (Windows 95/98) compatibles avec DirectX. Contacte le fabricant de tout périphérique qui ne serait pas pris en charge et demande-lui les pilotes DirectX.

En cas de problème lors du lancement ou de l'exécution du jeu, consulte le fichier lisezmoi.txt sur le CD-ROM LEGO Alpha Team ou le manuel du jeu. Tu y trouveras peut-être des solutions à tes problèmes.

Introduction

Tout commence au-dessus de la Terre, dans le Quartier Général d'Alpha Team, une station spatiale en orbite. Alpha Team, une unité des "forces spéciales", des experts en construction, doit faire face à un grave problème. Ogel, leur ennemi juré, a mis au point une nouvelle technologie permettant de fabriquer des Orbes maléfiques qui transforment les habitants des villes LEGO en zombies ! Ogel a baptisé son invention l'engin MODI (Manufacture des Orbes Diaboliques). Cette arme très puissante est l'instrument du sinistre complot qu'il a échafaudé en vue de dominer le monde !

Cinq des six membres d'Alpha Team ont déjà disparu après avoir tenté de localiser et de désactiver l'engin MODI. Tu dois aider Dash, le dernier membre de l'équipe, à sauver ses coéquipiers et à désactiver l'engin MODI.

D'après le service de renseignements, Ogel aurait caché l'engin MODI dans l'une des trois "bases secrètes" implantées dans des endroits mystérieux de la Terre. Tu vas devoir aider Dash à infiltrer ces unités en déverrouillant les portes de sécurité, en évitant les pièges et en affrontant des zombies sans âmes. Le danger te guette à chaque tournant !

Alpha Team HQ

Démarrage rapide

Sélectionne **Aventure** dans le **Menu principal**. Choisis ensuite l'une des aventures sauvegardées (bouton "Autre") pour commencer. Une fois que Tee Vee t'auras transmis le Briefing sur l'aventure, tu accéderas à la Zone d'entraînement afin d'apprendre à naviguer dans le jeu et à utiliser l'équipement d'Alpha Team. Tu peux passer l'entraînement à tout moment en cliquant sur le bouton situé en bas à gauche de l'écran du **Menu des Missions** et en sélectionnant **Passer l'entraînement**.

Dans LEGO Alpha Team, tu seras chargé de connecter des pièces d'équipement pour aider Alpha Team à accomplir des missions. Même si chaque objectif de mission paraît simple en soi, il s'agit de provoquer des réactions en chaîne de plus en plus complexes afin d'aider Alpha Team à atteindre son but.

Chaque Mission propose deux modes de jeu : **CONSTRUIRE** et **GO**. Le **Mode CONSTRUIRE** permet de placer et de connecter des pièces d'équipement d'Alpha Team. En **Mode GO**, les membres d'Alpha Team entrent en action et essaient de se servir des dispositifs que tu as assemblés. Si ton assemblage ne fonctionne pas du premier coup, reviens au **Mode CONSTRUIRE** (en cliquant sur le bouton Stop !) pour le modifier et le tester à nouveau. Toutes les pièces dont tu as besoin pour résoudre l'énigme sont présentes dans l'espace de mission. A toi de trouver la combinaison correcte qui permettra aux membres d' Alpha Team d'atteindre leurs objectifs.

Les membres d'Alpha Team apparaissent soit en position debout, soit reliés à une pièce d'équipement (sur une bascule, par exemple). Pour déplacer un membre d'Alpha Team fixé à une pièce d'équipement, tu dois également déplacer cette pièce.

Certains équipements (escaliers, trampolines, dalles d'entraînement) sont utilisés pour les déplacements pendant les missions. D'autres (moteurs, générateurs, entre autres) servent pour les réactions en chaîne.

Tes constructions ont ton imagination pour seule limite !

Démarrage rapide

Ta première destination sera l'Ile d'Ogel. Ogel y cultive des plantes maléfiques dans ses serres. Pour commencer, tu ne disposes que d'un seul équipement, la dalle directionnelle. Tes premières réalisations seront donc relativement simples. A mesure que tu progresses dans le jeu et que tu libères les membres de l'équipe, le nombre de pièces d'équipement mises à ta disposition augmente. Tu pourras ainsi construire des engins plus complexes pour venir à bout des dispositifs de sécurité de plus en plus impénétrables mis en œuvre par Ogel. A la fin, tu auras besoin des six membres de l'équipe et de tout l'équipement d'Alpha Team pour terminer le jeu.

Voilà qui devrait te permettre de démarrer sur de bonne bases. Passe au chapitre suivant pour en savoir plus.

Le Jeu

Quartier Général d'Alpha Team

L'action commence dans le Quartier Général d'Alpha Team. De là, tu accèdes au **Menu principal :**

Aventure - Choisis cette option pour commencer une partie.

Choisir aventure - Tu as la possibilité soit de commencer une nouvelle aventure soit de reprendre une aventure précédemment sauvegardée. Tu peux garder en mémoire jusqu'à six aventures simultanément (ta partie est automatiquement sauvegardée automatiquement à la fin de chaque mission).

Effacer - Tu peux effacer une aventure sauvegardée en cliquant sur le bouton Effacer, puis sur l'aventure que tu veux effacer.

Missions simples - Lorsque tu as accompli une mission du jeu, tu peux y revenir et la rejouer en la sélectionnant depuis ce menu.

Options - Sélectionne cette fonction pour paramétrer les options suivantes

Résolution: modifie la résolution de l'écran.

Luminosité: modifie le niveau de luminosité.

Gamma: règle le niveau de contraste.

Sensibilité souris : fait varier la sensibilité de la souris (plus le nombre est élevé, plus la sensibilité est forte, et vice versa).

Volume musique : règle le volume de la musique de fond.

Volume voix off : règle le volume des voix off.

Volume effets sonores : contrôler le volume des effets sonores.

OK: continuer avec les paramètres sélectionnés.

Annuler: reprendre la partie sans enregistrer les modifications.

Par défaut: rétablir les paramètres par défaut.

Avancés: cette fonction donne accès à un autre menu permettant de modifier les paramètres par défaut choisis lors de l'installation.

Ombres: active/désactive les ombres.

Animation de l'environnement : active/désactive les animations de l'environnement.

Eclairage dynamique : active/désactive l'éclairage dynamique.

Résolution des textures : modifie la résolution des textures de la partie.

Ne modifie les **Options avancées** que si les performances du jeu sont inférieures à celles attendues. Certaines sélections ne sont pas disponibles sur tous les systèmes.

Attention: toute modification des **Options avancées** est susceptible d'affecter de manière significative la qualité visuelle du jeu.

Quitter Partie - Sélectionne cette fonction pour quitter la partie et retourner sous Windows.

Le Tableau de bord

Le **Tableau de bord** constitue le cœur même du jeu. Il permet d'accéder à tous les menus, aux commandes de la caméra ainsi qu'aux informations dont tu as besoin pour jouer.

Menu des Missions

Menu des Missions clique sur ce bouton pour faire apparaître le menu suivant :

Continuer: ferme le Menu des Missions et continue la partie.

Recommencer: recommence la Mission depuis le début (tous les équipements se retrouveront dans leur position de départ).

Options: affiche le Menu principal présenté ci-dessus.

Retourner au QG : retourner au Quartier Général d'Alpha Team.

Quitter Partie : quitter la partie et retourner sous Windows.

Go/Stop

Go: clique sur ce bouton pour mettre les membres d'Alpha Team en action.

Stop: ce bouton remplace le bouton Go une fois que tu as mis l'équipe en action. Si tu appuies sur Stop, les membres de l'équipe interrompent toute action en cours, reviennent à leur position de départ et le bouton Go réapparaît. Les équipements déplacés ne bougent pas..

Commandes de la caméra (Mode CONSTRUIRE et Point de visée OFF)

Changer vue (gauche et droite) ces boutons permettent de passer en revue les caméras utilisées en cours de mission.

Avant/Arr: ce bouton permet de faire des zooms avant ou arrière. Clique dessus en maintenant le bouton de la souris enfoncé, puis déplace la souris en avant ou en arrière selon que tu veux faire un plan rapproché ou éloigné.

Pan: ce bouton permet de maintenir la caméra dirigée vers le haut, le bas, la gauche et la droite. Clique dessus en maintenant le bouton de la souris enfoncé, puis déplace la souris dans la direction de ton choix (haut, bas, gauche, droite). Lorsque la caméra est positionnée comme tu le souhaites, relâche le bouton de la souris.

Bords actifs: déplace le curseur sur les bords de l'écran pour déplacer automatiquement la caméra vers la droite, la gauche, le haut ou le bas.

Point de visée: ce bouton permet d'activer ou de désactiver la caméra automatique. Lorsque l'option est activée, la caméra suit automatiquement l'action en mode GO. Lorsqu'elle est désactivée, tu peux manipuler les commandes de la caméra à ton gré.

Bouton droit de la souris: cette fonction permet de centrer la caméra sur le curseur. Clique sur le bouton droit de la souris et décris une trajectoire avec le point de l'écran couvert par le pointeur. La commande Orbite est à utiliser avec précaution, car la caméra peut facilement se bloquer. Si c'est le cas, clique sur l'un des deux boutons Changer vue pour passer à une autre caméra.

Commandes caméra (Mode GO et Point de visée ON)

Vue élargie: clique sur ce bouton pour voir l'action de loin.

Cam. subjective: clique sur ce bouton pour voir l'action sous l'angle d'un des membres d'Alpha Team..

Tee Vee

Le robot acolyte d'Alpha Team t'accompagne lors des missions. Clique dessus pour revoir l'objectif de la mission en cours.

Commandes clavier

Menus

Echap	Masque les boîtes de dialogue (dans le QG d'Alpha Team = Quitter)
Touche de direction haut	Menus de texte: faire défiler le texte
Touche de direction bas	Menus de texte: faire défiler le texte
Entrée	Menus de texte: sélectionner
O et N	Demande de confirmation : OUI et NON

Navigation en Mode Construire

Echap	Affiche/masque le Menu des Missions
Barre d'espace	Basculer entre GO / STOP
Touches de direction	Pivoter
Ctrl+Touches de direction	Orbite
A, Z, S, X	Glisser vers la gauche, la droite, le haut, le bas
Q	Zoom avant
W	Zoom arrière
TAB	Caméra suivante (comme le bouton à l'écran)
Maj.+TAB	Caméra précédente (comme le bouton à l'écran)

Commandes unité

R	Tourner à angle droit

Mode GO ! – Caméras automatiques activées

TAB	Mode GO : caméra du personnage suivant
Maj.+TAB	Mode GO : caméra du personnage précédent

Mode GO ! – Caméras automatiques désactivées

TAB	Caméra suivante
Maj.+TAB	Caméra précédente

Placer et connecter les pièces d'équipement d'Alpha Team

Pour chaque mission, tu disposes d'une série de pièces d'équipement te permettant de résoudre l'énigme. A toi de décider où placer les pièces et comment les connecter pour atteindre l'objectif de la mission.

Pour déplacer une pièce d'équipement, positionne le pointeur sur la pièce jusqu'à ce que la flèche devienne verte. Ensuite, clique et maintiens le bouton gauche de la souris enfoncé tout en "tirant" la pièce vers la zone d'écran que tu veux atteindre. Dès que tu relâches le bouton de la souris, la pièce se met en place. Si tu déplaces une unité à un endroit qui ne convient pas, la couleur rouge t'indique que la pièce ne peut être placée à cet endroit.

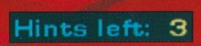
Menu d'Equipement

Clique sur une pièce d'équipement pour faire apparaître le **Menu d'Equipement** et pour obtenir des informations supplémentaires sur les caractéristiques propres de chaque pièce. Voici les options du **Menu d'Equipement** :

Pivoter: une fois que la pièce d'équipement est en place, tu peux la faire pivoter dans une autre direction. Clique sur l'un des boutons Pivoter pour faire tourner une pièce de 90 degrés.

Zoom: clique sur le bouton avec la loupe pour faire un zoom sur une pièce d'équipement.

Références: clique sur ce bouton pour placer automatiquement la pièce dans la position qui convient. Garde bien en tête que la pièce sera placée à l'endroit qui convient pour une solution bien précise. Celui-ci ne s'applique pas forcément à la solution que tu as imaginée.



Compteur références: le nombre de références est limité pour chaque mission. En bas du Menu d'Equipement, le compteur de références indique le nombre de références restant pour la mission en cours.

Attributs: ce bouton apparaît si la pièce d'équipement a un attribut spécial.

Connecter des unités de construction

Après avoir placé une pièce d'équipement dans la position désirée, tu voudras peut-être la connecter à une autre unité. Si ta pièce d'équipement peut être connectée à une autre, les boutons **Prise**, **Courroie**, et/ou **Corde** apparaissent dans le **Menu d'Equipement**.

Clique sur les boutons **Prise**, **Courroie** et/ou **Corde** pour créer une connexion. Le pointeur change et t'indique que tu as créé une connexion. Clique sur une pièce d'équipement pour réaliser la première connexion, puis sur la deuxième pièce pour créer la seconde connexion. Lorsque la ligne rouge devient verte, c'est que ta connexion est opérationnelle.

Les membres d'Alpha Team et leur équipement

Pour réaliser des constructions de qualité, tu dois connaître t'informer sur les membres d'Alpha Team et leur équipement. Les six membres de LEGO Alpha Team sont très mobiles. Ils peuvent courir, sauter, monter, descendre des escaliers et des échelles, tirer sur des leviers et actionner des pistons. Outre ces aptitudes générales, chaque personnage a un domaine d'expertise et dispose de pièces d'équipement utilisables dès que leur propriétaire aura été sauvé.

Dash est le chef de l'équipe et le spécialiste du déplacement.

L'Equipement de Dash

Dalle directionnelle
Lorsqu'un membre de l'équipe atterrit sur une dalle directionnelle, il pivote et court dans la direction indiquée par la dalle.

Escalier
Sers-toi de l'escalier pour aider un membre de l'équipe à passer au niveau supérieur ou inférieur.

Toboggan
Sers-toi du toboggan pour faire descendre en douceur un personnage au niveau inférieur.

Dalle tremplin
Lorsqu'un membre de l'équipe atterrit sur une dalle tremplin, il réalise un magnifique saut périlleux !

Trampoline
Lorsqu'un objet mobile arrive sur le trampoline, il rebondit dessus.

Plongeoir de Dash
Lorsque cette unité est utilisée, Dash est déjà en place, prêt à plonger. Lorsque l'un des pistons est actionné, la cloche se met à sonner et Dash plonge.

Crunch est le spécialiste des explosifs de l'équipe.

L'Equipement de Crunch

Détonateur à piston
Ce dispositif fonctionne avec une bombe. Lorsque le piston est actionné, il envoie un signal radio pour faire exploser la bombe. Les deux dispositifs (bombe et détonateur) doivent être proches l'un de l'autre pour fonctionner correctement.

Bombe télécommandée
C'est le Détonateur à piston qui l'active. Lorsque la bombe clignote, c'est qu'elle est armée. Si elle ne clignote pas, c'est qu'elle est trop éloignée du Détonateur à piston.

Puncheur
Actionne le piston pour faire sortir le bras du puncheur et viser quelque chose.

Plate-forme
Pour que tes objets soient plus hauts, place-les sur des plate-formes. Tu peux également empiler les plate-formes les unes sur les autres.

Bascule avec balle
Lorsqu'un objet tombe (ou saute) sur l'extrémité de la bascule, celle-ci tourne autour de son axe. Sers-toi de ce dispositif pour lancer la balle et ainsi atteindre d'autres unités de construction du niveau.

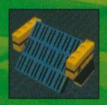
Bombe roulante de Crunch
Lorsque cette unité est utilisée, Crunch est déjà en place, prêt à rouler. Actionne le piston pour activer la bombe roulante. Celle-ci explosera dans les trois secondes ou en roulant dans un autre objet.

Radia est la spécialiste des techniques laser de l'équipe.

L'Equipment de Radia

Laser à piston
Ce laser est activé par un piston. Actionne le piston pour tirer un rayon laser. Avant de tirer, regarde bien où tu vises pour savoir quel endroit le laser va atteindre.

Miroir horizontal
Ce miroir permet de faire dévier un rayon laser vers la droite ou la gauche. Clique sur le bouton basculeur pour changer l'orientation du miroir.



Miroir vertical
Ce miroir permet de faire dévier un rayon laser vers le haut ou vers le bas. Clique sur le bouton basculeur pour changer l'orientation du miroir.

Poids suspendu
Coupe la corde avec un rayon laser pour laisser tomber l'astéroïde. Utilise l'astéroïde pour actionner un piston ou faire pencher une bascule.

Canon
Allume l'amorce avec un laser pour tirer un coup de canon. Utilise le boulet pour actionner un piston.

Propulseur laser de Radia
Lorsque cette unité de construction est utilisée, Radia s'assied dessus en attendant d'être propulsée. Allume l'amorce avec un rayon laser pour lancer Radia dans les airs.

Charge est le spécialiste en électricité de l'équipe.

L'Equipement de Charge

Générateur laser
Ce générateur est alimenté par un laser. Tire un rayon laser sur la cible pour l'activer. Utilise-le pour alimenter d'autres objets en les reliant par un câble électrique.

Générateur à piston
Ce moteur est activé par un piston. Tu peux l'utiliser pour alimenter d'autres objets en les reliant par une courroie.

Système antigravité
Lorsqu'elle est alimentée en énergie électrique, cette unité génère un champ antigravité juste au-dessus d'elle. Les objets mobiles pénétrant dans ce champ en sont affectés.

Catapulte avec pierre
Coupe la corde avec un rayon laser pour lancer la pierre en l'air. Tu peux utiliser cette catapulte pour actionner un piston.

Turbo-tube
Cette unité amplifie l'énergie des membres de l'équipe et d'autres objets et leur permet de se déplacer à très grande vitesse.

Ascenseur portatif de Charge
Lorsque cette unité de construction est utilisée, Charge attend dans l'ascenseur. Dès que l'ascenseur est alimenté en électricité, il monte. Une fois arrivé en haut, Charge descend.

Cam est la spécialiste en mécanique de l'équipe.

L'Equipement de Cam

Moteur électrique
Ce moteur fonctionne à l'électricité. Utilise-le pour alimenter d'autres objets en les reliant par une courroie.

Moteur à piston
Ce moteur est activé par un piston. Tu peux l'utiliser pour alimenter d'autres objets en les reliant par une courroie.

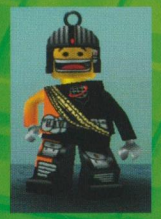
Boîtier échangeur
Cet objet permet de changer la direction des courroies. Relie une courroie à un moteur pour activer le boîtier. Puis, attache une courroie à une roue pour activer un autre objet.

Générateur à moteur
Ce générateur fonctionne grâce à un moteur. Utilise-le pour faire marcher d'autres objets en les reliant par un câble électrique.

Laser à moteur
Ce laser est alimenté par un moteur. Lorsqu'il est alimenté en énergie, il tire un rayon laser.

Siège éjectable de Cam
Lorsque cette unité de construction est utilisée, Cam est assise dessus, attendant d'en être éjecté. Pour être activé, le siège doit être relié à un moteur par une courroie. Dès qu'il est alimenté en énergie, le siège lance Cam dans les airs.

Les membres d'Alpha Team et leur équipement



Flex est le spécialiste des cordes.

Equipement de Flex

Système de traction
Ce dispositif est alimenté par un moteur. Tu peux l'utiliser pour tirer la corde que tu as reliée à un autre objet.

Moteur à corde
Tire sur la corde pour activer le moteur. Utilise le moteur pour alimenter d'autres objets en les reliant par une courroie.

Crochet à oeil
Passe une corde dans un crochet à oeil avant de l'attacher à un autre objet. Lorsqu'une traction est exercée sur la corde, la force change de direction.

Balançoire
Lorsqu'un objet atterrit sur l'extrémité de la balançoire, celle-ci pivote autour de son axe. Sers-toi de ce dispositif pour tirer sur une corde ou aider un membre de l'équipe à passer un fossé.

Suspensoir à casque de Flex
Lorsque cette unité de construction est utilisée, Flex n'attend plus que d'être lancé. Utilise un laser pour couper la corde et Flex partira en courant.

Les membres d'Alpha Team et leur équipement

Tee Vee est le robot acolyte de l'équipe.

A chaque fois que tu entres dans une zone du jeu, Tee Vee t'indique ta position et t'informe sur la marche à suivre.

Dès que tu aperçois Tee Vee, clique dessus : il te répètera les objectifs de la mission en cours.

L'aventure

Les bases secrètes d'Ogel

Chaque mission du jeu se déroule dans l'une des bases secrètes d'Ogel. Il s'agit d'installations de pointe dissimulées quelque part sur Terre et destinées à la fabrication des Orbes maléfiques:

Ile d'Ogel - C'est là qu'Ogel cultive des plantes maléfiques dans ses serres secrètes, en vue de contrôler les esprits. Il y entraîne également ses affreux requins...

Grottes à glu - Cette base souterraine est construite dans des grottes mystérieuses pleines de tourbillons de vapeur, de lave en fusion et de glu verte. Ogel est surtout intéressé par la glu verte, substance qui lui permet de contrôler les esprits.

Usine d'orbes sous-marine - C'est dans cette base secrète implantée au fond de l'océan qu'Ogel réalise ses mélanges de plantes maléfiques et de glu verte.

L'Engin MODI est caché quelque part dans une des bases secrètes d'Ogel.

Les Missions

Les Missions apparaissent dans un ordre spécifique. Tu dois accomplir la première mission pour pouvoir résoudre la seconde énigme, etc. Chaque mission commence avec un Survol de Mission : Tee Vee décrit l'objectif de la mission tandis que la caméra survole l'espace en indiquant la position des personnages d'Alpha Team et de leur équipement.

Il existe plusieurs types d'Objectifs de Mission, parmi lesquels ouvrir les portes de sécurité, libérer les membres retenus en captivité et collecter les Orbes maléfiques.

Ouvrir les PORTES DE SECURITE - Pour chaque mission, tu devras construire des dispositifs te permettant d'ouvrir les portes qui donnent accès aux bases secrètes d'Ogel.

Libérer les MEMBRES DE L'EQUIPE - Ogel retient tes coéquipiers dans ses Tunnels du péril. Aide-les à sortir de là !

Collecter les ORBES MALEFIQUES - Ces Orbes ont transformé les habitants de la ville en Zombies. Pour collecter un Orbe, il faut que tu guides un membre d'Alpha Team jusqu'à cet orbe. Si tu y parviens, tous les Zombies de la mission disparaîtront.

Les hommes de main d'Ogel

C'est-à-dire les méchants que les membres d'Alpha Team combattent :

Ogel
C'est de lui que les membres d'Alpha Team cherchent à se venger. Qui sait quels plans diaboliques il est en train d'échafauder ! Mais au fait, qui se cache derrière ce masque ?

Gardes
Les Gardes ont été formés pour être toujours prêts au combat. Si l'un des membres d'Alpha Team se dirige vers eux, ils attaquent.

Soldats
Les Soldats d'Ogel sont programmés pour marcher au pas. Cependant, ils peuvent rompre le rang si un membre d'Alpha Team vient à s'approcher d'eux.

Zombies à baril
Ces zombies utilisent la glu de l'Engin MODI pour fabriquer des Orbes maléfiques.

Zombies à charrette
Ces travailleurs vaquent généralement à leurs occupations tant qu'aucun membre de l'équipe ne s'approche d'eux.

Chasseurs
Les Chasseurs sont les véritables suppôts d'Ogel. Ils pourchassent tous les membres d'Alpha Team qui se trouvent à proximité.

Ouvrier zombie
Les ouvriers zombies sont au service de l'ignoble Ogel. Leur seul souci est que les machines tournent bien et si tu viens perturber leur travail, ils peuvent devenir méchants.

Astuces pour la Construction

- Appuie sur le bouton **GO** dès que tu entres dans un nouvel Espace de Mission. Tu verras ainsi dans quelle direction les membres de l'équipe vont et quels équipements sont déjà installés.
- Utilise les **Boutons Caméra Précédente et Suivante** pour observer ton Espace de Mission sous différents angles. Cette fonction te sera très utile lorsque tu devras positionner tes pièces d'équipement.
- Il n'est pas nécessaire que les pièces d'équipement connectées par des cordes, des courroies et des câbles électriques soient parfaitement alignées (les connecteurs peuvent être en biais.) Cependant, souviens-toi que si un connecteur devient **rouge**, c'est que tu ne peux pas placer l'unité de construction à cet endroit. La connexion ne pourra pas se faire.

Crédits

Digital Domain

Producteur
Daniel Rismann

Responsable Conception
Tom Mott

Conception du jeu
John Mamais

Codeurs
Bob Soper, Thomas Miller IV, Jonathan Webster

Codeur supplémentaire
Raul Quezada

Responsable de l'infographie
Chris Guzman

Infographistes
Anthony Carrillo, Corey Comstock, Travis Eastepp, John Ployhar, Juan Carlos Rodriguez, Carmine Scotch

Coordinateur de production
Bret Goldhorn

Artistes conceptuels
Bill Benecke, Tanja Richter

Son/musique
Beat Revolution

Voix de TEE VEE et d'Ogel
Oliver Fredericks

Testeurs
Tim Coolidge, Jeremy Halll, Jason Hartz, Stephen Skelton, David Smith, Bryan Useo

Remerciements
Nancy Bernstein, Derek Duke, Marc Leidy, Kevin Jackson, Petro Piaseckyj, Laurence Scotford

Crédits

LEGO Media International

Directeur général
Mark Livingstone

Développement Produit
Chris Nicholls – Directeur du développement
Alan Weiss – Production

Testing et AQ - RU
Kevin Turner – Directeur AQ
Nick Bodenham – Testeur principal
Karl Fentiman – Testeur
David Land – Testeur
Neil Delderfield – Testeur
Matthew Marriner – Testeur

Testing et AQ - EU
Andrew "Evil" Pang – Directeur AQ
Eric "Dieneke" Workman – Responsable projet AQ
Madeleine "Bubbles" Klein – Testeur principal
Jason "Badger" Watkins – Testeur principal
Cesar "The Great One" Castro – Testeur
John "Bam Bam" Delaney – Testeur
Heidi "The Ace" Heffelfinger – Testeur
Theresa "Looky" Labin – Testeur
Amalia "The Kid" Rothschild – Testeur
Chris "Stickeo" Stickel – Testeur

Localisation
Michelle Richmond – Responsable Localisation

Production
Nic Ashford – Responsable logistique
Robert Boyle – Contrôle logistique

Marketing (international)
Petra Bedford – Directeur de marque (international)
Helen Nicholas – Directeur Marketing, Constructive et Games

Directeur de ventes (international)
Leah Kalboussi – Global Sales Director

Remerciements supplémentaires
Tomas Gillo, David Williams

Inspiration
Sol S. Weiss

Nous remercions tout particulièrement les enfants qui nous ont apporté leur précieuse contribution durant le développement de ce jeu.

Service consommateurs

Si tu as des difficultés à lancer LEGO Alpha Team et que tu as besoin d'aide, consulte dans un premier temps le manuel du jeu ou le fichier lisez-moi.txt du CD LEGO Alpha Team pour voir s'il s'agit d'un problème connu. Si c'est le cas, suis les instructions. Dans le cas contraire ou si les instructions ne suffisent pas à le résoudre, consulte notre page web sur le site www.legomedia.com ou envoie-nous un e-mail à l'adresse suivante : help@america.legomedia.com

Si tu nous téléphones, essaie de nous donner un maximum d'informations. Note précisément les références de ton matériel :

- Vitesse et fabricant du processeur.
- Modèle et fabricant de ta carte son.
- Modèle, fabricant et taille de la RAM de ta carte vidéo et de ton accélérateur graphique
- Modèle, fabricant et vitesse de ton lecteur de CD/DVD-ROM.
- Taille de la RAM installée
- Autres matériels et périphériques
- Le cas échéant, le message d'erreur.

N.B. si tu n'arrives pas à obtenir les informations voulues sur ton ordinateur, consulte ton revendeur.

Lorsque tu nous téléphones, essaie de te trouver devant ton ordinateur. Cela nous permettra de résoudre le problème plus facilement.

Satisfait ou remboursé

Garantie de remboursement intégral sous les 30 jours suivant l'achat.

Si vous n'êtes pas totalement satisfait de ce produit LEGO Media, vous pouvez le retourner à LEGO Media sous les 30 jours suivant l'achat pour un remboursement intégral et immédiat. Le produit doit être complet (il doit comporter tous les éléments se trouvant dans la boîte au moment de l'achat), non endommagé et accompagné de la facture originale. Ceci est un droit supplémentaire qui n'affecte en rien vos droits statutaires en tant que consommateur.

Veuillez contacter notre support technique ("Helpdesk") pour de plus amples informations.

Avertissement sur L'épilepsie

Veuillez lire cet avertissement avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou des pertes de conscience lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes ou à certains stress normaux du quotidien. Ces personnes peuvent avoir une crise d'épilepsie en regardant la télévision ou en jouant à certains jeux vidéo. Ces crises peuvent se produire même si ces personnes n'ont jamais eu de problème de santé ni aucun symptôme épileptique.

Si un membre de votre famille ou vous-même avez déjà eu des symptômes de l'épilepsie (crise ou perte de conscience) après avoir été exposé à des sources lumineuses clignotantes, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents doivent surveiller de près leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si votre enfant montre les symptômes suivants : vertiges, troubles de la vue, tremblements de la paupière ou des muscles, perte de conscience, perte d'équilibre, mouvement involontaires ou convulsions, l'enfant doit immédiatement cesser de jouer et consulter son médecin.

VEUILLEZ PRENDRE LES PRECAUTIONS SUIVANTES LORSQUE VOUS JOUEZ A UN JEU VIDEO

Ne vous asseyez pas trop près de votre écran de télévision. Le câble doit être complètement tendu devant vous.

Il est préférable de jouer sur de petits écrans. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi. La pièce dans laquelle vous jouez doit être bien éclairée. Reposez-vous dix à quinze minutes toutes les heures lorsque vous jouez à un jeu vidéo.

games.

©LEGO, le logo LEGO logo et la brique LEGO sont des marques déposées du groupe LEGO.©2000 Groupe LEGO et Digital Domain, Inc.
moteur de jeu "NetImmerse" © Numerical Design, Ltd, www.ndl.com

Fabriqué dans l'Union Européenne
2299161
IB2G-ALPFR3